

Сухорукова Л. А. Візуально-звукова гармонія у творчості дизайнера мультимедіа / Л. А. Сухорукова // Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики: зб. ст. всеукр. наук. -практ. конф. за підсумками роботи у 2010–2011 н. р., 19–20 трав. 2011 р., ХДАДМ. — Харків, 2011. — С. 140–143.

Сухорукова Людмила Андріївна, викладач кафедри ДІЗВК
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВІЗУАЛЬНО – ЗВУКОВА ГАРМОНІЯ У ТВОРЧОСТІ ДИЗАЙНЕРА МУЛЬТИМЕДІА

У статті обґрунтовується позиція , яка полягає в тому, що знання музичної культури, її історії та теорії здобуває особливу важливість для дизайнера, що спеціалізується в області проектування мультимедійних видань.

Ключові слова і фрази: звук, музика, дизайн, мультимедійний проект, візуально-звукова гармонія, синтез.

Мета статті – визначення проблем, пов'язаних зі звуком у роботі дизайнера при проектуванні мультимедійних видань. Аналіз синтезу різних виразних - візуальних і звукових – засобів.

Новизна дослідження – визначення проблем, пов'язаних з використанням звуку в анімації, та виявлення типових методів поєднання звуку із зображенням області проектування мультимедійних видань.

Актуальність визначається тим, що музична культура мультимедійних видань не стоїть на місці, іде пошук в області нових виразних засобів художнього образу, що пояснює особливий інтерес до проблем синтезу зображення і звуку. Під впливом сучасних технічних засобів настає період функціонального використання звуку як засобу, що розширює наше уявлення про екрані дії, що призводить до активного формування звукового простору.

Сучасне середовище, що оточує людину, представляє складний інформаційний простір, наповнений візуальними образами і звуками. Звуковий світ багатолікий і має великий вплив на емоційний, психологічний стан і здоров'я людини. Дослідженню феномену звуку приділяється увага професіоналами з різних галузей науки та мистецтва. При всьому тому його феномен також вимагає естетичного та культурного осмислення з боку дизайнера.

Сучасна анімація знайшла нову естетичну якість, ставши полем творчих експериментів. Анімація активно впроваджується в ігрове кіно, рекламу. Трансформується її художня мова, активно реалізуються нові технічні можливості. У цьому контексті особливої актуальності для кіно-, теле-і інших екранних мистецтв набуває проблема звуку.

Звук у творчості дизайнера мультимедіа грає підвищену роль, "оживляє" образотворчий ряд. Його художньо-естетична специфіка - тема, майже не вивчена не тільки у вітчизняній, а й у закордонній науці про мистецтво. Ця обставина не може не впливати на практику дизайнерів телебачення і мультимедійних видань, творчість яких нерідко здійснюються інтуїтивно, керуючись лише своїм, далеко не завжди бездоганим смаком. Включення музики в звукоглядацький синтез відкрило перед екранним мистецтвом нову область виразності. "Музыка постепенно из сопровождения "иллюстратора" стала активным элементом экранного действия, влияя на динамику, ритм, структуру экранного произведения" [6]. Між тим звук, в тому числі і пов'язаний з новими багатоканальними звуковими технологіями, є органічною частиною стилістики візуальних засобів, впливає як на творчий процес, так і на свідомість і підсвідомість глядачів.

Діяльність дизайнера спрямована на те, щоб створювати комфортне середовище в навколишньому матеріальному світі. Невід'ємною складовою частиною цього світу є звуки і шуми різної природи, в тому числі музичний звук, який містить в собі безліч смислових значень, виражених інтонаційними засобами. Знання музичної культури, її історії та теорії, набуває особливу важливість для дизайнера, що спеціалізується в області

проектування мультимедійних видань. В них, як правило, можна, спостерігати синтез різних виразних - візуальних і звукових – засобів. Важливим є основна вимога до результату: в мультимедійному виданні повинна створюватися гармонійне віртуальне середовище, у якій людині комфортно, яка відповідає його уявленню про вірно організований інформаційний простір навколишнього світу.

Створення візуально-звуковий гармонії означає не тільки включення в мультимедійну композицію звуку. У процесі роботи над проектом, заради того, щоб мультимедійне видання виконувало не тільки прагматичні функції збереження і передачі зібраного матеріалу, але викликало певне емоційне ставлення, сприяючи кращому запам'ятовуванню змісту. Дизайнеру необхідно вирішувати питання, пов'язані зі створенням певного образу інформаційного повідомлення. Така постановка завдань, найчастіше, аналогічна завданням, що стоять перед художником, тільки спрямована на створення композиції мультимедійного видання, складовим елементом якої є музичний супровід чи інший звук. Всі елементи такої композиції як візуальні, так і звукові, повинні бути підпорядковані єдиній логіці розкриття змісту. На екрані має відбуватися композиційна дія, яка передає всю повноту інформації за допомогою динаміки задуманих візуально-звукових змін.

Як відомо, існують такі види співвідношення між звуком і зображенням, які можуть впливати на цілісну композиційну форму або на окремі її частини (розділи, динамічні заставки, екрани): звук підпорядкований візуально-композиційному рішення, візуально-композиційне рішення підпорядковане звуковому, звук руйнує візуальну композицію, візуальна композиція викликає власне особливе звукове рішення, народжує новий візуально-звуковий образ. Вибір цих співвідношень залежить від мети та завдань, які виконує звук у мультимедійному виданні. Перше, звуковий супровід може використовуватися в якості нейтрального фону, що не заважає сприйняттю змісту мультимедійного видання. Друге, вибір фонового звукового супроводу здійснюється згідно з вимогами характеристик часу, стилю, місця, для створення атмосфери дії. Третє, звук -

елемент, що є відправною точкою створення візуальних образів. І нарешті, синтез візуальних і звукових виразних засобів на основі єдиного композиційного рішення [2]. За структурою анімація підрозділяється на візуальний і звуковий ряди. До першого ставляться форма, колір, фактура, до другого - мова, музика, шуми і звукові ефекти. Шуми та звукові ефекти можна умовно розділити на три групи: природні звуки, спеціально створені звуки та музичні ефекти. При постановці певних завдань дизайнер не може ігнорувати необхідність вивчення накопичених професійними дослідниками знань в галузі історії та теорії музики.

Дизайнеру необхідно знати і використовувати особливості побудови і передачі образів засобами суміжного мистецтва музики. Стрункість і логіка побудови композиції в мистецтві музики цілком прийнятна для застосування в проектуванні мультимедійних видань. Композиція мультимедійного видання, як правило, складається з декількох частин, розділів, що мають лінійну або ієрархічну структуру. Схема взаємодії частин композиційної форми пов'язана зі сценарієм, що визначає структуру розділів мультимедійного видання. При цьому в дизайні мультимедійних видань виразні засоби і прийоми візуальних мистецтв, такі як зміна світлотональних відносин, гра з простором, ритм, гармонія і різні їх поєднання, повинні органічно взаємодіяти з музичними прийомами, створюючи єдність і багатство образу. Тому для дизайнера важливо знайомство не тільки з візуальною, але і зі звуковою семантикою, специфікою тієї чи іншої інтонаційної традиції, закономірностями історичного розвитку стилю не тільки класичної, а й сучасної естрадної, а також і народної музики.

Складність проблеми смислової інтерпретації звукових поєднань є очевидною і виходить за коло завдань дизайнера. Результати досліджень в області психології сприйняття музичного мистецтва також показують, що величезна різноманітність звукового і музичного матеріалу (а для дизайнера візуального матеріалу), ускладнює швидке, свідоме його сприйняття. Проте необхідність вирішення цих завдань призводить до появи різних прийомів. Так, в дослідженнях з психології сприйняття музики відзначають, що при

прослуховуванні музичної інформації важливу роль опорних пунктів грають різного роду варіанти сприйняття - мелодійні, ритмічні та інші [3]. В області дизайну є характерні лінії, кольори, особливості виділення акцентів. В музиці дозволяють при великому різноманітті, зберігати константність сприйняття музичних тем при їх варіюванні і розробці. Те ж стосується і величезного простору найрізноманітнішого візуального матеріалу.

Вирішенню дизайнерських завдань у виборі звукового рішення мультимедійної композиції має сприяти знання загальних композиційних закономірностей візуальних мистецтв і музики. Г. Вельфлін - розробляв свої методи в мистецтвознавстві. Його метод аналізу композиції живопису, на прикладі творів Бароко і Класицизму, багато в чому допомагає не тільки осмислити різноманіття художніх напрямків у мистецтві початку ХХ століття, але скласти уявлення про принципи роботи з матеріалом композиції, в тому числі звуковим [1]. Його формальний підхід, який передбачає високий рівень абстрагування, дозволяє провести зіставлення композицій таких різних видів мистецтва, як живопис і музика. При цьому головною основою аналізу звукового матеріалу є слухове порівняння, в якому розвивається аналітичне слухання.

Дизайн, це творча діяльність, яка на перший погляд не вимагає глибокого знання основ теорії та історії музики. Однак активний розвиток мультимедійних проектів як нових форм подачі інформації, та широкі можливості технологій, викликали необхідність подивитися на це завдання інакше. Мультимедійні інформаційні інтерактивні середовища дозволяють задіяти два види мислення - образне і логічне, що є додатковим фактором до активного сприйняття і запам'ятовування інформації. Таким чином у дизайні, нові форми і види проектів - мультимедійні видання - спричинили необхідність вивчення мови музики, його виразних засобів і особливостей, які в свою чергу можуть вплинути на творчий процес дизайн проектування в цілому.

Литература

1. Вельфлін Г. Основные понятия истории искусств: пробл. эволюции

стиля в новом искусстве / Г. Вёльфлин; пер. с нем. А. А. Франковского. — СПб.: Мифрил, 1994. — XVIII, 427с.: ил., портр. — (Классика искусствознания). — Библиогр. в примеч.: с. 407–414.

2. Дворко Н. И. Профессия — режиссер мультимедиа / Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУП, 2004. — 160 с. — (Новое в гуманитарных науках; вып. 12).

3. Иванченко Г.В. Психология восприятия музыки: подходы, проблемы, перспективы / Г. В. Иванченко. — М.: Смысл, 2001. — 264 с.

4.Каган М.С. Музыка в мире искусств. – Санкт-Петербург, “Ut”, 1996. – 232с.

5.Якимович А. К. Двадцатый век. Искусство. Культура. Картина мира: От импрессионизма до классического авангарда. – М.: Изд. Дом «Искусство», 2003. – 491 с.: илл.

6. Дворниченко О.И. Музыка как элемент экранного синтеза.-М., 1975;